

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENGERTIAN JUDUL

Pengertian judul : *SRAGEN COMPUTER CENTRE* adalah sebagai berikut:

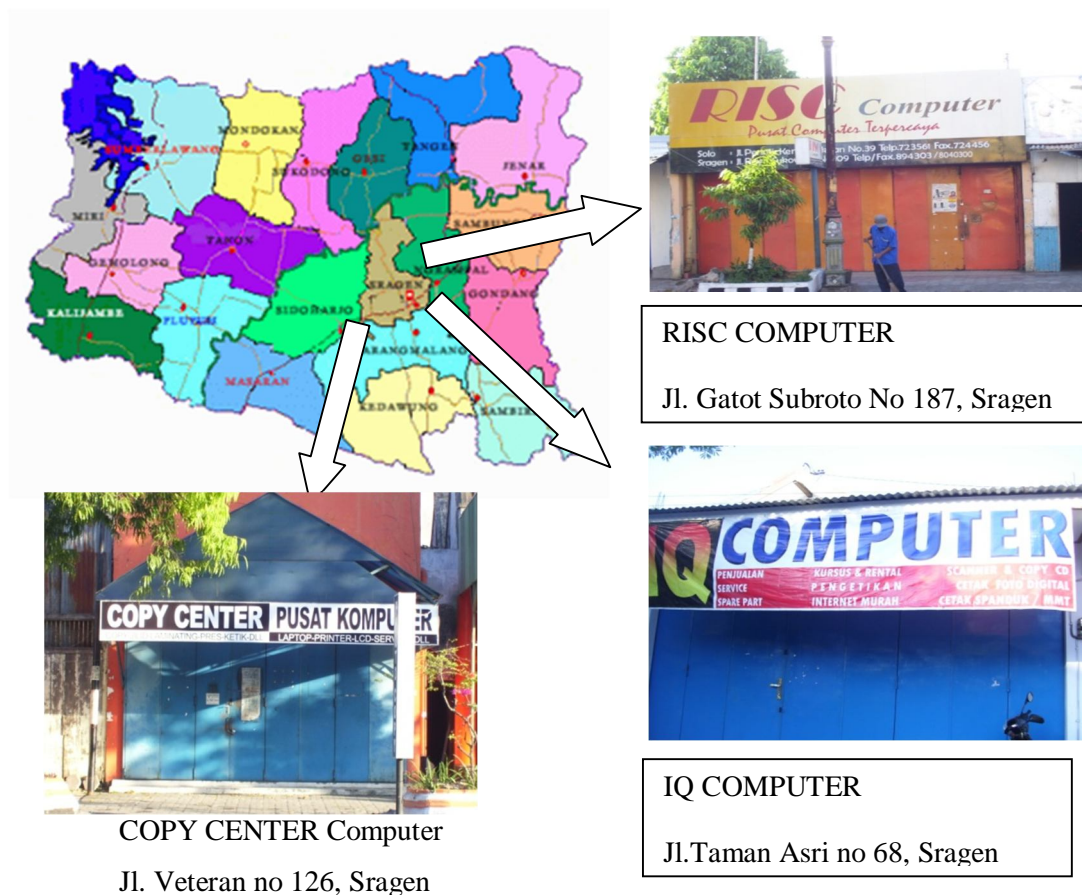
- Sragen = Salah satu Kota di Propinsi Jawa Tengah yang berada di tengah-tengah Pulau Jawa.
- Computer = komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.
- Center = tempat yg letaknya di bagian tengah, titik yg di tengah-tengah benar (di bulatan bola, lingkaran, dsb), pokok pangkal atau yg menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dsb)

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan pengertian *SRAGEN COMPUTER CENTRE* adalah pusat komputer yang berfungsi sebagai sarana jual beli komputer, promosi komputer, rekreasi dan jasa pelayanan atau service komputer

1.2 LATAR BELAKANG

Abad ke-21 dapat dikatakan sebagai era teknologi multimedia, atau dapat dianggap sebagai *century of fantasy*. Di abad ini dunia penuh dengan ketidakpastian, tetapi abad ini sekaligus juga melahirkan harapan baru, *a century of the internet* atau bisa juga disebut sebagai “abad virtual”. (Majalah LARAS, Januari 2006, hal. 59). Hal ini dapat dilihat dengan semakin berkembangnya komputerisasi di segala bidang, bahkan teknologi terbaru saat ini yang sedang banyak dikembangkan adalah teknologi digital. Berkembangnya teknologi digital akhir-akhir ini membawa dampak positif bagi perekonomian khususnya bisnis perdagangan perangkat komputer. Sebagaimana diketahui bersama, keberadaan komputer selain membantu dalam pekerjaan manusia, komputer juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan audio visual. Komputer juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih dan meningkatkan kreativitas putra-putri bangsa untuk menciptakan suatu karya, baik itu yang bersifat perangkat lunak (*software*) maupun *hardware* (perangkat keras) yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dan pengembangan teknologi. Mengingat besarnya kegunaan komputer, mengakibatkan komputer tidak lagi menjadi barang yang langka, sehingga banyak dibutuhkan oleh berbagai kalangan masyarakat. Di kota-kota besar di Indonesia seperti Sragen, perkembangan teknologi multimedia ditunjukkan dengan maraknya *event* pameran dan penjualan komputer dalam berbagai skala penjualan. Banyak bermunculan toko penjualan komputer di Sragen berbagai tempat dengan penyebaran lokasi yang cukup merata. Semua itu bertujuan untuk lebih mengenalkan perkembangan teknologi dan memudahkan jangkauan pemasaran kepada masyarakat (konsumen). Hal ini secara tidak langsung menunjukkan tingkat daya beli konsumen terhadap komputer semakin meningkat.

Namun keberadaan *counter* penjualan komputer yang ada di berbagai tempat di Sragen masih belum dapat memenuhi kebutuhan konsumen disebabkan kendala dalam pemasaran, yakni kecenderungan masyarakat hanya mengenal *counter* yang mempunyai nama (terkenal) maka memberi dampak negatif bagi yang memiliki *counter* yang tidak begitu memiliki nama hal ini akan berpengaruh dalam penjualan dan jasa komputer. Di Sragen jarang di adakan suatu pameran komputer dalam sebuah lokasi yang tujuannya mempromosikan dan memberikan informasi tentang produk tersebut karena konsumen dalam memenuhi kebutuhan tersebut mengandalkan *event* pameran yang hanya di lakasanakan pada periode-periode tertentu. Dengan adanya pameran atau *event* komputer yang di adakan diharapkan berguna bagi pemilik *counter* dan konsumen yang ada di Sragen.



Gambar 1.1. toko computer di Sragen
 Sumber : data pribadi 2011

Kondisi toko komputer di Sragen masih kurang dalam kelengkapan *sparepack* komputer itu sendiri, dikarenakan toko komputer yang belum berkembang dan pendanaan, dan toko komputer di Sragen belum memiliki fasilitas penunjang seperti hiburan dan lain sebagainya jadi potensi dari *Sragen Computer Centre* di harapkan menjadi alternatif masyarakat sragen dalam melakukan jual beli komputer dan juga dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sragen akan hiburan.

1.3 PERMASALAHAN

1.3.1. Umum

Belum ada bangunan *Sragen Computer Centre* yang mampu memberikan fasilitas kepada masyarakat dalam melakukan jual beli komputer serta mengikuti perkembangan teknologi khususnya teknologi multimedia/komputer, serta memberikan hiburan.

1.3.2. Khusus

Bagaimana menciptakan *Sragen Computer Centre* yang dapat mendukung perkembangan teknologi digital dan multimedia di Kota Sragen dengan penekanan desain arsitektur *hi-tech*.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1. Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan bangunan *Sragen Computer Centre*. Berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan (*Design Guide Lines Aspect*)

1.4.2. Sasaran

Sasaran pembahasan ini adalah untuk mengadakan penyusunan data, menganalisa dan merumuskan permasalahan dalam perencanaan dan perancangan sebuah bangunan *Sragen Computer Centre* sesuai dengan penekanan desain yang akan digunakan

1.5. MANFAAT

- Memberikan solusi pemecahan permasalahan yang ditemukan dalam perancangan sebuah sarana publik berdasarkan perancangan arsitekturalnya.
- Sarana untuk mengembangkan teknologi di Kota Sragen
- Mengenalkan kepada masyarakat akan perkembangan teknologi multimedia.

- Menjadi fasilitas yang dapat memudahkan jangkauan pemasaran dalam bidang multimedia khususnya komputer kepada masyarakat.
- Fasilitas untuk membantu dalam perkembangan teknologi multimedia dan digital.

1.6. RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Penyusunan konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Sragen Computer Centre* dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat berpengaruh pada perancangan proyek tersebut. Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan *Sragen Computer Centre* ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama

1.7. METODE PENULISAN

- Mengumpulkan dan menyajikan data-data yang diperoleh, baik dari literatur, internet maupun pengamatan langsung terhadap kondisi lingkungan di Kota Sragen sebagai obyek lokasi, serta melakukan studi komparasi terhadap
- Melakukan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul.
- Melakukan pengolahan data serta melakukan analisa terhadap data-data yang di peroleh
- Membuat sintesis yang merupakan hasil akhir dari studi yang dilakukan yang berupa konsep dasar perencanaan dan perancangan yang akan dijadikan acuan dalam proses desain.

1.8. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan langkah awal penyusunan laporan yang berisi Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Ruang Lingkup Pembahasan, Metode Penulisan dan Sistematika Pembahasan.

BAB II. TINJAUAN UMUM *COMPUTER CENTRE*

Berisikan kajian teori tentang landasan berpijak yang sesuai dengan judul dan penekanan desain.

BAB III. *SRAGEN COMPUTER CENTRE*

Berisikan data-data pokok tentang fenomena wilayah Sragen, lokasi tapak, data fisik dan nonfisik yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pada bab berikutnya

BAB IV. ANALISA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan tentang analisa terhadap data-data yang diperoleh dari kepustakaan dan data yang diperoleh. Dan Berisikan tentang konsep dan program dasar perencanaan dan perancangan yang nantinya akan digunakan sebagai landasan desain arsitektur.